この度は弊社、ゲームカセット「内藤九段将棋秘伝」をお求め頂きまして、誠にありがとうございます。
ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取り扱い説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、**この「取り扱い説明書」は大切に保管して下さい。**

昭和14年11月15日、神戸に生まれた内藤国雄氏は、昭和45年、第15期棋聖戦で独自の"空中戦法"で中原八段(当時)を破り、初タイトルを獲得し、昭和47年の王位戦、昭和49年の棋聖戦のタイトル獲得で九段となりました。
氏の将棋は、必ず独自の手が現れ、芸術的で想像力に富んだ「創造の将棋」といいかえることができましょう。
「内藤九段将棋秘伝」は、この名にふさわしい、そしてきっと皆様にご満足いただける本格的な本将棋と自負しております。
十分にお楽しみください。

使用上の注意

- カセットを交換する時は必ず電源を切って下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下の使用や保管は避けて下さい。又、絶対に分解はしないで下さい。
- 端子部に直接触れたり、水にぬらしたりする事は絶対にしないで下さい。
- シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油ではふかないで下さい。
- カセットに強い衝撃を与えたり、破壊行為は絶対にしないで下さい。

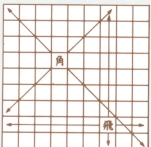
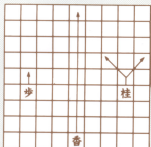
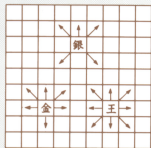
※上記による破損の保証は致しかねます。

将棋について

■駒の表示

王——王将
飛——飛車
角——角行
金——金将
銀——銀将
桂——桂馬
香——香車
歩——歩兵

■駒の動き方

王——前後左右ナナメ方向に一マスずつ動けます。
金——ナナメ後ろ二ケ所を除く六ケ所に動けます。
銀——左右と後ろを除く五ケ所に動けます。
桂——図の様に動けますが、桂だけは自分の回りに駒があってもそれをとびこえて動くこともできます。
香——前方なら、どこまででも動けますが駒があれば、そこでストップします。
歩——前に一つだけ動けます。
飛——タテヨコ十文字にどこまででも動けますが、駒をとびこすことはできません。
角——ナナメにどこまででも動けますが駒をとびこすことができないのは飛や香と同じです。

■成り

駒が進んでいって、敵陣に入ると裏返しにして駒の動きを変えることができます。これを駒（王と金以外の駒）が"成る"といいます。

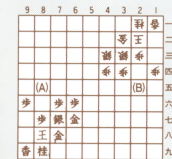
飛→龍 …飛の動き、プラス・ナナメ方向に一つずつ動けます。
角→馬 …角の動きプラス・前後左右一つずつ動けます。

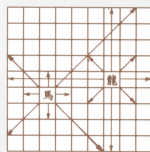
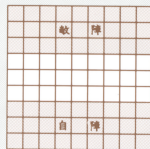
銀→金
桂→金
香→金
歩→と
金の性格を持ちますが、元のコマの動きには戻れません。

■駒を打つ

取って自分のものにした駒は、持ち駒といって、盤上の好きなところに打つことができます。
駒は表を向けて打ち、一度打った駒は次の手で条件にさえ合えば、成ることができます。

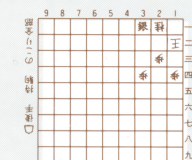
■王を囲う

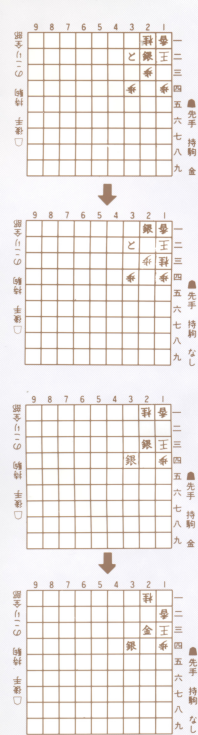
一手でも早く王を詰めれば勝ち。詰められれば負け、という将棋では、自分の王をなるべく詰めにくい形にしておくことが、勝つための第一条件になります。ここでは代表的なものとして「やぐら囲い」と「みの囲い」の例を紹介します。

《やぐら囲い》

(A)基本形で"金やぐら"と呼びます。
(B)基本形の６七金が４三銀に変わっているので"銀やぐら"と名づけられています。

《みの囲い》

(A)基本形です。
(B)基本形を発展させたものです。

■王の詰め方

将棋は、自分の王が詰められる前に、相手の王を詰めてしまえば勝ちです。
「詰める」というのは
①王がどう動いても取られてしまうようにする。
②王手をかけたとき、王が動ける場所のないようにする。
③王手をかけたとき、王手を消すことのできないようにする。
王手とは「次に王をとる」という指し手のことです。

《すて飛車で詰み》

飛車をすてることで、王を詰められる例です。
左図の場合、王の動ける場所を考えると１一王、又は１三王しか動けません。
しかし、１三王と動いた後に、詰めることはできなくなります。
そこで、１三王にさせない為には、１一飛を打てばよいわけです。
☗１一飛打 ☖同王 ☗２二金打で詰みとなります。

《成らずで詰み》

歩・香・桂などは「成る」と金の動きになるので得になりますが左下では「成らない」方がよい例です。

左図では、１一銀成、２一銀不成、１三銀成、1三金打の四種類の王手がかけられます。

しかし１一銀成と２一銀不成では、王は１三王と動いた後に、２四王と逃げられます。

そこで、１手目に１三金で王の逃げ道をふさいで２一銀不成とすれば、王は動けません。

☗１三金打 ☖同桂 ☗２一銀不成で詰みとなります。

《じゃまな駒の活用》

味方のじゃまな駒によって負ける場合があります。

左下ではじゃまなコマをいなくすることで成功する例です。

左図では、２三銀がなければ、２三金で詰められるので、１四銀成、２二銀不成、１二銀成の三通りの手段が考えられます。

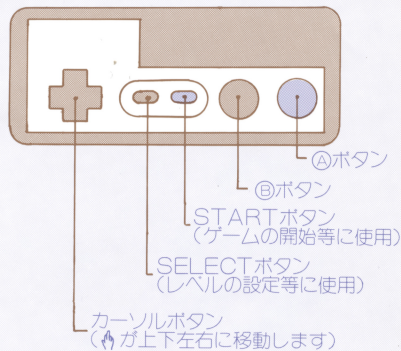
しかし、１四銀成では ☖同王 ☗２五金打 ☖１三王で逃げられ ☗１四歩 ☖２二王で詰められません。

又２二銀不成も、☖同王 ☗２三金打 ☖３一王で、これも望みはありません。

そこで１二銀成とすれば、☖２四王となったところで ☗２五金打で詰みとなります。

又、☖同香となっても ☗２三金打で詰みますし、☖１二同王ときても、同じように ☗２三金打で詰められます。

ゲームのすすめ方

■コントローラーの操作

●Ⓐボタン
駒を持つ時や指す時等に使用します。

●Ⓑボタン
「待った」をする時や駒を持つ手をまちがえた時に使用します。

●STARTボタンを押すとSELECTボタンでセットしたゲームが始まります。

■レベル設定

下の画面のときに、SELECTボタンを押して、先手・後手及び、対局の条件を決めます。

このボタンを押す度に、画面下に下記の順序で条件が表示されてゆきます。

① 先　手———後　手
② 飛車落ち———後　手
③ 二枚落ち———後　手
④ 後　手———先　手
⑤ 後　手———飛車落ち
⑥ 後　手———二枚落ち

（①へ戻る）

●飛車落ちとは、先手の飛だけを落とすことです。
●二枚落ちとは、先手の飛と角を落とすことです。
●制限時間アリ・ナシがSELECTボタンで選択できます。

遊び方

■駒の指し方

①指したい駒（駒を打つ時には、自分の持駒）のところまでカーソルを使って動かし、Ⓐボタンを押します。

②駒をはさんだカーソルを、指したい位置まで動かします。

③再びⒶボタンを押せば、駒が指せます。
（この時、Ⓐボタンを押す前に、Ⓑボタンを押せばカーソルは、駒をはさむ前の段階に戻ります。）

④駒が成ることのできる場合には、成る、成らないと表示されますのでSELECTボタンや START ボタン、又はカーソルを押して、どちらかを選択してⒶボタンを押してください。

■待った

将棋では、「待った」はルール違反ですが、この「内藤九段将棋秘伝」の場合、操作の誤りを救済するために、二手前の局面に戻せます。

Ⓑボタンを押すと、「待った」となりますが、何度も押し続けて頼まないと、コンピューター棋士に無視されてしまいます。

■投了

詰まれたら「待った」はできません。負けを認めて勝負が終わって新たに対局を開始したい時にはSELECTボタン又は、リセットボタンを押してください。

当将棋は、コンピューターを相手に戦う本格的な本将棋ですが、プログラムの制約のため、本来のルールとは多少異なる場合があります。
従って、本来の禁じ手である打ち歩づめ、千日手、入局づみ等も禁止しておりません。
又、一部改良の余地があることを御了承ください。

株式会社 セタ
〒152 東京都目黒区中根1-9-9 アルュメビル
TEL.03（723）6681

G2-001